



**Forever Entertainment SA**

---

**RAPORT ROCZNY  
ZA ROK OBROTOWY 2020**

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU**

22.03.2021

## PISMO PRZEWODNIE PREZESA ZARZĄDU

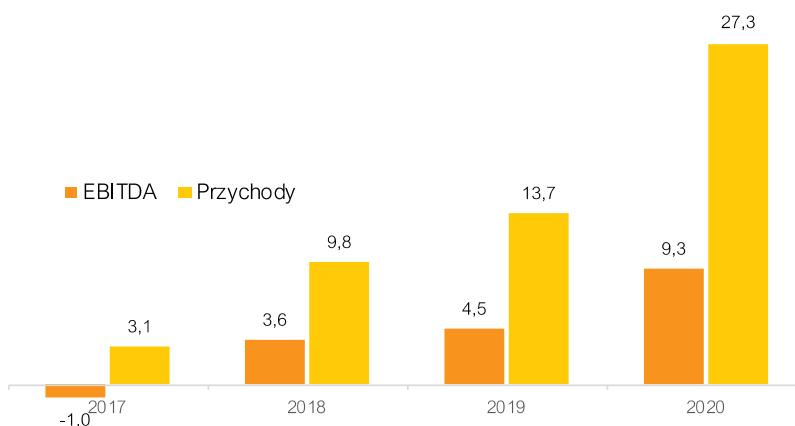
Szanowni Państwo,

z przyjemnością przedstawiam Państwu niniejszy raport, w którym prezentuję wyniki finansowe Spółki za rok 2020.

Rok 2020 jak dla wszystkich firm, tak również dla nas, był zupełnie inny niż lata poprzednie. Świat ogarnęła pandemia wirusa COVID-19, która wpłynęła na wszystkie dziedziny naszego życia. Forever Entertainment S.A. i wszystkie spółki z jej Grupy dobrze poradziły sobie w tym trudnym i niepewnym okresie. Dzięki efektywnej organizacji pracy w formie zdalnej, Spółka nieprzerwanie prowadziła intensywne prace nad dopracowaniem zaplanowanych projektów, co znalazło odzwierciedlenie w dobrym przyjęciu, pozytywnych opiniach i recenzjach wydawanych przez FE gier. Jednocześnie w 2020 roku Forever Entertainment zwiększyła liczbę platform dystrybucji gier do ponad dziesięciu. Obecnie gry FE są dostępne przede wszystkim na: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Google Stadia, Amazon Luna i PC (Steam i GOG), a także w wersjach kolekcjonerskich. Premiery gier na konsolach nowej generacji będą miały miejsce w 2021 roku.

W 2020 roku Forever Entertainment S.A. osiągnęła wzrost przychodów o 99% r/r do 27,3 mln zł. Podobnie dynamicznie wzrosły zyski operacyjne, przykładowo zysk EBITDA za 2020 rok wzrósł o 108% r/r do 9,3 mln zł. Na szczególną uwagę zasługuje wzrost przychodów ze sprzedaży produktów o 117% r/r do wartości 25,2 mln zł za 2020 rok.

**Wykres 1. Przychody oraz EBITDA Forever Entertainment S.A. za lata 2017-2020 [mln zł]**



Wpływ na tak znaczący wzrost wyników Forever Entertainment miała przede wszystkim premiera pierwszej gry typu *remake*, czyli Panzer Dragoon: Remake. Dodatkowo, ogólnoswiatowy trend wzrostu sprzedaży gier wywołany przez pandemię w pierwszym półroczu 2020 roku, wpłynął na wzrost zainteresowania zakupem także innych gier z naszego portfolio. W ocenie Zarządu, Spółka w pełni wykorzystała panujące na świecie sprzyjające branży gier komputerowej warunki gospodarcze wywołane pandemią i wprowadziła do swojej oferty nowe produkty oraz rozszerzyła krąg odbiorców.

W 2020 roku w FE i w spółkach z Grupy kontynuowaliśmy prace nad wykonaniem kolejnych gier typu *remake*. Przed nami premiery: Panzer Dragoon II Zwei: Remake, The House of The Dead 1: Remake i Shadowngate 2. Jednocześnie prowadzimy prace nad Magical Drop 6 oraz Fear Effect: Reinvented. Oprócz wymienionych tytułów

zaplanowaliśmy w 2021 roku premiery gier własnych, m.in. Rise Eterna, Hollow 2 oraz interesujących gier z grupy „portingu”, o czym więcej w raporcie.

Intensywne prace Spółki oraz pozostałych spółek z grupy nie wpłynęły negatywnie na ich kondycję finansową. Większość prac prowadzonych nad najważniejszymi tytułami jest na zaawansowanym etapie produkcji. Sprzedaż każdej z gier typu remake na poziomie co najmniej takim jaki odnotowaliśmy w przypadku Panzer Dragoon: Remake będzie miała pozytywny wpływ na wyniki finansowe Spółki i spółek grupy.

Na dzień wydania niniejszego raportu Forever Entertainment zwiększyła inwestycje kapitałowe, a ich liczba wzrosła do siedmiu podmiotów, w tym pośrednio w jednym. Cztery z nich to studia developerskie, dwa *joint-venture* oraz ostatnio założona jednoosobowa spółka akcyjna inwestująca w nowe projekty. Dwie spółki z grupy FE, tj. UF Games S.A. i MegaPixel Studio S.A., wkrótce rozpoczną oficjalny proces wprowadzenia ich akcji do obrotu w ASO na rynku NewConnect. Przy okazji dodam, że wyniki FE za 2020 rok uwzględniają wzrost wartości pakietów akcji, które FE posiada m.in. w tych dwóch spółkach. Zgodnie z naszą wiedzą, wartość tych pakietów obliczona na bazie transakcji pre-IPO przeprowadzonych między niezależnymi inwestorami już kilkakrotnie przekracza wartości godziwe przedstawione w bilansie FE. Kolejne inwestycje i budowa solidnej grupy spółek stanowi ważny element strategii, dzięki któremu zostanie utrzymane wysokie tempo rozwoju Forever Entertainment w najbliższych latach.

Podsumowując, pragnę zwrócić uwagę, że od momentu ogłoszenia nowej strategii rozwoju w 2017 roku przychody Spółki wzrosły blisko 9-krotnie. W tym okresie wynik EBIT poprawiliśmy o ponad 10 mln zł, a stan gotówki na koniec 2020 jest wyższy od przychodów, które wypracowaliśmy w 2017 roku. Zdecydowanie rok 2020 jest najlepszym okresem w dotychczasowej historii Spółki, ale nasze ambicje sięgają znacznie dalej. Organizacyjnie i finansowo jesteśmy przygotowani do realizacji coraz bardziej wymagających tytułów. Jako jedyna spółka w Polsce podpisaliśmy umowy o współpracy w zakresie wydawania remak'ów ze światowymi liderami na rynku gier wideo jak: SEGA Corporation, G-Mode Corporation i Square Enix Co., Ltd. Pomimo braku targów gamingowych i trudności związanych z pandemią, chociażby związanych z odbywaniem podróży lotniczych, z powodzeniem pozyskujemy kolejne tytuły, które będą wydawane przez Forever Entertainment w następnych latach.

Na koniec w imieniu Zarządu chciałbym podziękować pracownikom, akcjonariuszom, partnerom biznesowym oraz inwestorom za współpracę w 2020 roku oraz życzyć dużo zdrowia i wytrwałości w tych trudnych czasach. Zapraszam Państwa do lektury niniejszego raportu rocznego, w którym mam zaszczyt dzielić się naszymi sukcesami.

Zbigniew Dębicki

*Prezes Zarządu*  
Forever Entertainment S.A.

## Spis treści

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 1.     | CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI.....   | 5  |
| 1.1.   | INFORMACJE PODSTAWOWE.....  | 5  |
| 1.1.1. | DANE JEDNOSTKI .....  | 5  |
| 1.1.2. | PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI .....  | 5  |
| 1.1.3. | KAPITAŁ ZAKŁADOWY.....  | 6  |
| 1.1.4. | STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU .....   | 7  |
| 1.1.5. | ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE .....   | 8  |
| 1.1.6. | ZARZĄD SPÓŁKI.....  | 8  |
| 1.1.7. | RADA NADZORCZA SPÓŁKI .....   | 8  |
| 1.1.8. | POSIADANE UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH .....   | 9  |
| 1.1.9. | WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI.....  | 11 |
| 1.2.   | ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....  | 13 |
| 1.2.1. | PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI .....  | 13 |
| 1.2.2. | PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY .....  | 13 |
| 1.2.3. | PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY .....   | 16 |
| 2.     | ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO ..... | 17 |
| 3.     | BADANIA I ROZWÓJ .....  | 20 |
| 4.     | AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI .....   | 21 |
| 5.     | AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.....  | 21 |
| 6.     | CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI .....   | 22 |
| 7.     | POZOSTAŁE INFORMACJE .....  | 27 |
| 8.     | OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI .....   | 27 |

## 1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI

### 1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE

#### 1.1.1. DANE JEDNOSTKI

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”) została założona w dniu 4 sierpnia 2010 roku, na podstawie aktu notarialnego, za Rep. A Nr 8298/2010, sporządzonego przez notariusza J. Warońskiego w Kancelarii Notarialnej w Gdyni. Spółka działa na obszarze Rzeczypospolitej i poza jej granicami. Czas trwania Spółki jest nieoznaczony. Założycielami Spółki są osoby fizyczne, które objęły akcje serii A i B.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2000 r., Nr 94, poz. 1037, z późn. zm.).

#### *Podstawowe dane o Emitencie*

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Firma:</b>                       | Forever Entertainment S.A.   |
| <b>Forma prawna:</b>                | Spółka Akcyjna   |
| <b>Siedziba:</b>                    | Gdynia   |
| <b>Adres:</b>                       | Al. Zwycięstwa 96/98   |
| <b>Telefon:</b>                     | +48 58 728 2343  |
| <b>Adres poczty elektronicznej:</b> | office@forever-entertainment.com   |
| <b>Adres strony internetowej:</b>   | www.forever-entertainment.com  |
| <b>NIP:</b>                         | 5833112205   |
| <b>REGON:</b>                       | 221122120  |
| <b>KRS:</b>                         | 0000365951   |
| <b>Sąd rejestrowy:</b>              | Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego |

*Źródło: Emitent*

#### 1.1.2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

Przedmiotem działalności Forever Entertainment S.A., według klasyfikacji przyjętej przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jest „Informatyka”.

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki, według działów Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD-58.21.Z), jest „działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych dla wszystkich platform”. Klasa ta obejmuje działalność związaną z analizą, projektowaniem i programowaniem systemów gotowych do użycia.

Dodatkowo, Spółka prowadzi działalność wspierającą edukację, dystrybucję filmów oraz sprzedaż towarów obejmujących gry, zabawki i gadżety, w kraju i zagranicą.

Głównym przedmiotem działalności Forever Entertainment S.A. jest produkcja gier na różne platformy sprzętowe. Spółka pełni funkcję twórcy począwszy od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji finalnej.

Wykonywanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2020 roku odbywało się częściowo w strukturach Spółki, a częściowo było zlecane kontrahentom oraz innym niezależnym specjalistom.

Działalność dodatkowa Spółki polega na pozyskiwaniu licencji na gry i aplikacje od innych producentów. Gry te w następnej kolejności są wprowadzane do sprzedaży we wszystkich kanałach dystrybucji Spółki, ze szczególnym uwzględnieniem Nintendo Switch.

Dzięki sprzedaży produktów na dedykowanych platformach dystrybucyjnych, gry Spółki są dostępne na rynkach większości państw świata, przy czym największymi odbiorcami produktów Spółki są rynki: amerykański, azjatycki i europejski.

W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała zasadę zlecenia większości produkcji zewnętrznym osobom i zespołom (outsourcing). Położono też duży nacisk na działalność wydawniczą, co spowodowało stworzenie nowej komórki odpowiedzialnej za portowanie gier, a także za jakość finalnego produktu.

### 1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 10.800.000,00 zł (słownie: dziesięć milionów osiemset tysięcy) i dzielił się na 27.200.000 (słownie: dwadzieścia siedem milionów dwieście tysięcy) akcji o wartości nominalnej 0,40 zł (czterdzieści groszy) każda.

Wszystkie akcje Spółki notowane są w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na rynku NewConnect.

W roku obrotowy 2020 nie doszło do żadnych zmian w strukturze kapitału zakładowego Emitenta.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r.

| Seria akcji | Liczba akcji (szt.) | Udział w kapitale zakładowym (%) | Liczba głosów     | Udział w ogólnej liczbie głosów (%) |
|-------------|---------------------|----------------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| A           | 375 000             | 1,38%                            | 375 000           | 1,38%                               |
| B           | 47 508              | 0,17%                            | 47 508            | 0,17%                               |
| C           | 5 000               | 0,02%                            | 5 000             | 0,02%                               |
| D           | 108 192             | 0,40%                            | 108 192           | 0,40%                               |
| E           | 3 749 900           | 13,79%                           | 3 749 900         | 13,79%                              |
| F           | 2 571 360           | 9,45%                            | 2 571 360         | 9,45%                               |
| G           | 73 500              | 0,27%                            | 73 500            | 0,27%                               |
| H           | 98 000              | 0,36%                            | 98 000            | 0,36%                               |
| I           | 303 775             | 1,12%                            | 303 775           | 1,12%                               |
| J           | 1 167 765           | 4,29%                            | 1 167 765         | 4,29%                               |
| K           | 1 500 000           | 5,51%                            | 1 500 000         | 5,51%                               |
| L           | 9 960 997           | 36,62%                           | 9 960 997         | 36,62%                              |
| M           | 1 539 003           | 5,66%                            | 1 539 003         | 5,66%                               |
| N           | 460 997             | 1,69%                            | 460 997           | 1,69%                               |
| O           | 3 139 003           | 11,54%                           | 3 139 003         | 11,54%                              |
| P           | 2 100 000           | 7,72%                            | 2 100 000         | 7,72%                               |
| <b>Suma</b> | <b>27 200 000</b>   | <b>100,00%</b>                   | <b>27 200 000</b> | <b>100,00%</b>                      |

Źródło: Emitent

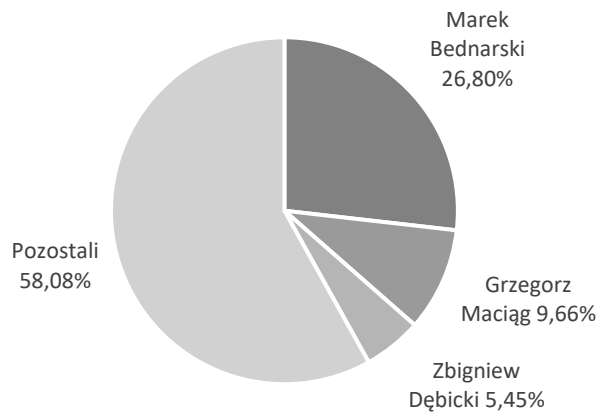
#### 1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

| Akcjonariusz     | Liczba akcji      | Udział w ogólnej liczbie akcji (%) | Liczba głosów     | Udział w ogólnej liczbie głosów (%) |
|------------------|-------------------|------------------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| Marek Bednarski  | 7 290 749         | 26,80%                             | 7 290 749         | 26,80%                              |
| Grzegorz Maciąg  | 2 627 000         | 9,66%                              | 2 627 000         | 9,66%                               |
| Zbigniew Dębicki | 1 483 468         | 5,45%                              | 1 483 468         | 5,45%                               |
| Pozostali        | 15 798 783        | 58,08%                             | 15 798 783        | 58,08%                              |
| <b>Suma</b>      | <b>27 200 000</b> | <b>100,00%</b>                     | <b>27 200 000</b> | <b>100,00%</b>                      |

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



Źródło: Emitent

#### 1.1.5. ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE

Stan na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia sprawozdania

| Osoba zarządzająca | Liczba akcji | Liczba opcji |
|--------------------|--------------|--------------|
| Zbigniew Dębicki   | 1 483 468    | 0            |

#### 1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

W roku obrotowym 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

W dniu 11 kwietnia 2020 r. Rada Nadzorcza podjęła uchwałę o powołaniu Pana Zbigniewa Dębickiego na kolejną 2-letnią kadencję w funkcji Prezesa Zarządu.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu.

#### 1.1.7. RADA NADZORCZA SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Małgorzata Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej.

Na podstawie Uchwały nr 14 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało na nową wspólną kadencję Pana Zbigniewa Szachniewicza, Panią Kamilę Dębicką oraz Pana Andrzeja Kodroń. Działając na podstawie § 19 ust. 3



Statutu Spółki, Pan Marek Bednarski powołał na Członka Rady Nadzorczej Pana Mirosława Grala, a Pan Zbigniew Dębicki powołał Panią Małgorzatę Grala.

Pan Zbigniew Dębicki korzystając ze swojego uprawnienia, wyznaczył na Przewodniczącą Rady Nadzorczej Pana Zbigniewa Bronisława Szachniewicza.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Małgorzata Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej.

#### 1.1.8. POSIADANE UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH

Forever Entertainment posiada akcje w pięciu spółkach, które powstały w ciągu 2 ostatnich lat:

##### UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie

W dniu 2 lipca 2018r. Forever Entertainment S.A. i Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie podpisały akt zawiązania spółki UF GAMES S.A. Akcje w kapitale założycielskim zostały objęte w 50% przez Spółkę i w 50% przez Ultimate Games. W czerwcu 2020 NWZA UF GAMES S.A. podjęła uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego UF GAMES z kwoty 330.000 zł do kwoty nie niższej niż 330.000,10 zł i nie wyższej niż 345.000 zł, o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 15.000 zł z wyłączeniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy, w drodze emisji do 150000 nowych akcji serii C. Emisja akcji serii C spółki UF Games została w pełni objęta przez akcjonariuszy innych niż założyciele. Rejestracja podwyższenia kapitału UF GAMES w drodze emisji akcji serii C nastąpiła w październiku 2020 r., a udział FE w kapitale zakładowym tej spółki wynosi obecnie 45,22% i tyle samo w ogólnej liczbie głosów.

Obecnie trwają prace związane z wprowadzeniem wszystkich akcji UF GAMES do obrotu w ASO na NewConnect. UF Games S.A. zajmuje się pozyskiwaniem licencji i ich koprodukcją głównie na konsoli Nintendo Switch. W latach 2018-2020 zrealizował kilka istotnych gier na konsolę Nintendo Switch, w tym: Thief Simulator, Hard West, Cooking Simulator, Agony, Phantom Doctrine czy Ultimate Fishing Simulator.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec UF Games S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

##### MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 16 lipca 2018 r. Forever Entertainment i Pan Artur Grzegorzczyn założyli spółkę MegaPixelStudio z siedzibą w Gdyni. Kapitał założycielski MegaPixel Studio S.A. wyniósł 100 tys. zł i dzielił się na 1 mln akcji o wartości nominalnej po 0,1 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 50,00% przez Spółkę i w 50,00% przez Pana Artura Grzegorzczyna. W lipcu 2019 roku nastąpiło podwyższenie kapitału akcyjnego spółki MegaPixel Studio o 111.111 sztuk akcji serii B, które w całości objęli nowi akcjonariusze. W styczniu 2020 roku NWZA MegaPixel Studio S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 128.889 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze innych niż założyciele. Na dzień sporządzenia sprawozdania kapitał zakładowy

MegaPixel Studio S.A. dzieli się na 1.240.000 akcji. Forever Entertainment posiada 38,70% udziału w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów.

Obecnie trwają prace związane z wprowadzeniem wszystkich akcji MegaPixel Studio S. A do obrotu w ASO na NewConnect.

MegaPixel Studio S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone produkcje i portowanie pierwszych tytułów, w tym "Panzer Dragoon: Remake". Kolejne są w realizacji i sukcesywnie wydawane od 2019 roku.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec MegaPixel Studio S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

#### TA Publishing Sarl siedzibą w Lannion we Francji

W dniu 5 września 2018 roku Spółka założyła wraz ze Makee Sarl z siedzibą w Lannion-Francja, spółkę TA Publishing. Kapitał zakładowy TA Publishing wynosi 20 tys. EUR i dzieli się na 200.000 udziałów o wartości nominalnej po 0,10 EUR każda. Udziały w kapitale zakładowym zostały objęte w 49% przez Spółkę i w 51% przez Makee. TA Publishing to francuska firma wydawnicza skupiona na oferowaniu wsparcia w dystrybucji gier Indie niezależnych studiów deweloperskich z Europy Zachodniej.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec TA Publishing Sarl, dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania FE poprzez spółkę TA Publishing SARL z siedzibą w Lannion utworzyła Spółkę Highball Games EURL z siedzibą w Saint-Quay-Perros.

Kapitał zakładowy Highball Games EURL wynosi 2 tys. Euro i dzieli się na 2.000 akcji o wartości po nominalnej 1,0 euro każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 100% przez TA Publishing SARL.

Forever Entertainment S.A. posiada 49% akcji w TA Publishing SARL.

#### Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku

W styczniu w 2020 roku została założona przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games Sp.z o.o., w której Forever Entertainment objęła 42,50% akcji w kapitale zakładowym. W sierpniu 2020 roku NWZA Storm Tident S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 150.000 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze inni niż założyciele. Po rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego Storm Trident S.A. posiada łącznie 1.150.000 sztuk akcji, a udział Forever Entertainment w kapitale zakładowym tej spółki wynosi 36,96% i jest taki sam w ogólnej liczbie głosów.

Storm Trident S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone portowanie pierwszych tytułów, w tym Tiny Hands Adventure, Ultimate Fishing Simulator, No Thing, Sparkle 4 Tales czy Assault on Metaltron. Kolejne tytuły są w realizacji i będą sukcesywnie wydawane w 2021 r.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Storm TridentS.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Fearful Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 1 października 2020 roku została założona przez Forever Entertainment S.A., Bloober Team S.A. oraz inwestorów indywidualnych. Forever Entertainment objęła i obecnie posiada 45% akcji w kapitale zakładowym i takim samym udział w ogólnej liczbie głosów. Spółka Fearful Entertainment S.A. będzie specjalizować się w produkcji gier z gatunku horror na platformy Nintendo. Dzięki połączeniu kompetencji Forever Entertainment S.A. (remake'i) i Bloober Team S. A. (gry typu horror) możliwe będzie pozyskiwanie najbardziej znanych IP z gatunku horrorów oraz wspólne tworzenie ich remake'ów.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Fearful Entertainment S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Oprócz wyżej wymienionych udziałów, na dzień 31.12.2020 r. Forever Entertainment S.A. posiadała 35,00% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu oraz posiadała 35,98% udziałów w Pastel Games Sp. z o.o. W pierwszym kwartale 2019 roku Zgromadzenie Wspólników spółki Pastel Games Sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie likwidacji spółki Pastel Games Sp. z o.o. Obie spółki, China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited oraz Pastel Games Sp.z o.o. nie podlegają konsolidacji na dzień sporządzenia sprawozdania.

Forever Seed Fund S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 24 lutego 2021 r. Emitent podpisał akt zawiązania spółki Forever Seed Fund S.A. Kapitał zakładowy Forever Seed Fund S.A wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 100% udziału w kapitale zakładowym Forever Seed Fund S.A. Spółka Forever Seed Fund S.A. będzie specjalizowała się w poszukiwaniu do Grupy FE zespołów developerskich posiadających interesujące pomysły na gry oraz ciekawy potencjał rozwojowy.

Spółka powstała po zakończeniu okresu objętego niniejszym sprawozdaniem, w związku z czym nie podlega konsolidacji w 2020 r.

#### 1.1.9. WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2020 r. średni kurs wynosił 4,6148,
- na dzień 31.12.2019 r. średni kurs wynosił 4,2585.

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2020 r. wyniosła 4,4742,
- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2019 r. wyniosła 4,3017.

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

| Wyszczególnienie | Średni kurs EUR/PLN na dzień bilansowy (31 grudnia) | Średnia arytmetyczna kursów średnich EUR/PLN z ostatniego dnia każdego miesiąca roku obrotowego |
|------------------|---|---|
| <b>2020</b>      | <b>4,6148</b>                                       | <b>4,4742</b>   |
| 2019             | 4,2585  | 4,3017  |

Źródło: NBP

#### Wybrane pozycje bilansu Emitenta

| Wyszczególnienie                         | Stan na dzień 31.12.2020 r. | Stan na dzień 31.12.2019 r. | Stan na dzień 31.12.2020 r. | Stan na dzień 31.12.2019 r. |
|--|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|  | PLN                         | PLN                         | EUR                         | EUR                         |
| Kapitał własny                           | 30 559 613,35               | 16 605 641,49               | 6 617 644,39                | 3 899 410,94                |
| Należności długoterminowe                | 0,00                        | 0,00                        | 0,00                        | 0,00                        |
| Należności krótkoterminowe               | 3 954 765,96                | 2 395 901,57                | 856 974,51                  | 562 616,31                  |
| Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne | 3 978 175,29                | 318 098,53                  | 862 047,17                  | 74 697,32                   |
| Zobowiązania długoterminowe              | 112 454,32                  | 159 787,34                  | 24 368,19                   | 37 521,98                   |
| Zobowiązania krótkoterminowe             | 1 535 310,09                | 883 987,01                  | 337 136,62                  | 207 581,78                  |
| Suma bilansowa                           | 35 599 511,36               | 19 642 295,58               | 7 714 204,59                | 4 612 491,62                |

Źródło: Emitent

#### Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

| Wyszczególnienie                        | Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. | Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r. | Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. | Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r. |
|---|--|--|--|--|
|   | PLN  | PLN  | EUR  | EUR  |
| Przychody netto ze sprzedaży            | 27 322 365,24                              | 13 729 569,45                              | 5 920 595,74                               | 3 224 038,85                               |
| Amortyzacja                             | 1 113 591,74                               | 966 511,09                                 | 241 308,78                                 | 226 960,45                                 |
| Zysk/strata na sprzedaży                | 7 515 876,84                               | 2 904 282,82                               | 1 628 646,28                               | 681 996,67                                 |
| Zysk/strata na działalności operacyjnej | 8 042 189,64                               | 3 490 249,52                               | 1 742 695,16                               | 819 595,99                                 |
| Zysk/strata brutto                      | 18 077 281,46                              | 7 051 438,42                               | 3 917 240,50                               | 1 655 850,28                               |
| Zysk/strata netto                       | 14 280 992,19                              | 6 440 708,21                               | 3 090 163,00                               | 1 512 435,88                               |

Źródło: Emitent

#### Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

| Wyszczególnienie                                 | Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. | Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r. | Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. | Za okres od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r. |
|--|--|--|--|--|
|  | PLN  | PLN  | EUR  | EUR  |
| Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej   | 3 431 816,05                               | 920 196,49                                 | 743 654,34                                 | 216 084,65                                 |
| Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej | 343 174,93                                 | -484 082,57                                | 74 363,99                                  | - 113 674,43                               |

|   |              |              |             |              |
|---|--------------|--------------|-------------|--------------|
| Przepływy pieniężne z działalności finansowej | -114 914,22  | -843 379,10  | - 24 901,24 | - 198 046,05 |
| Przepływy pieniężne netto razem               | 3 660 076,76 | - 407 265,18 | 793 117,09  | - 95 635,83  |

Źródło: Emitent

## 1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

### 1.2.1. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. jest w czołówce największych wydawców na świecie pod względem liczby gier wprowadzonych na konsolę Nintendo Switch. Plany Spółki obejmują dalsze intensywne rozwijanie katalogu gier na wskazaną konsolę, której sprzedaż w porównaniu do sprzedaży innych konsol rośnie najszybciej od 2017 roku.

Emitent wydaje gry na konsole w oparciu o IP (licencje gier) własne i w oparciu o IP pozyskane od zewnętrznych deweloperów. Spółka będąc partnerem indie deweloperów, współtworzy, portuje i wydaje gry na konsole: PlayStation 4, Xbox ONE, Nintendo Switch oraz na Google Stadia. W zamian otrzymuje stały udział w przychodach ze sprzedaży gier. Przygotowuje się także do wydawania gier na konsole najnowszej piątej generacji.

Kolejnym filarem działalności jest wydawanie gier typu remake. FE rozpocznie wydawanie gier remake w oparciu o kultowe tytuły z lat 90 XX wieku. To ważna nisza rynku gier, na której FE będzie się koncentrowała w najbliższych latach. W pierwszej kolejności wydane będą: Panzer Dragoon 2 Zwei: Remake oraz The House of The Dead.

Ponadto Spółka prowadzi inwestycje w obszarze technologii wspierających pracę producentów gier. Pierwszą aplikacją FE jest STERIO, która jako narzędzie programistyczne umożliwia grafikom 3D korzystanie ze standardowych jednostek fotograficznych do pobierania, importowania i odpowiednio konwertowania obrazów stereoskopowych na mapy modeli 3D. Podstawową korzyścią z wykorzystania STERIO w produkcjach gier na silniku Unity 3D jest ewidentne skrócenie czasu pracy grafików, a tym samym zmniejszenie kosztów tworzenia tych gier. W 2021 roku będzie miała miejsce premiera pierwszego tytułu Spółki – The Mansion, zrealizowanego z wykorzystaniem tej technologii.

### 1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

*Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania*

| Gra             | Platforma                 | Termin wydania   |
|-----------------|---------------------------|------------------|
| Sinless         | Nintendo Switch           | 23 stycznia 2020 |
| OmoTomO         | Nintendo Switch           | 23 stycznia 2020 |
| Sparkle 4 Tales | Nintendo Switch           | 30 stycznia 2020 |
| Fred3ric        | Nintendo Switch           | 20 lutego 2020   |
| Go All Out!     | Nintendo Switch           | 13 lutego 2020   |
| The Child Sight | Nintendo Switch w Japonii | 13 lutego 2020   |

|                                    |                           |                  |
|------------------------------------|---------------------------|------------------|
| Wanderlust Travel Stories<br>Tales | Nintendo Switch           | 27 lutego 2020   |
| Poly Puzzle                        | Nintendo Switch           | 12 marca 2020    |
| Tennis Open 2020                   | Nintendo Switch           | 19 marca 2020    |
| Ultimate Ski Jumping 2020          | Nintendo Switch           | 19 marca 2020    |
| Panzer Dragoon: Remake             | Nintendo                  | 26 marca 2020    |
| Panzer Dragoon: Remake             | Nintendo Switch w Japonii | 2 kwietnia 2020  |
| Fly O'Clock                        | Nintendo Switch w Japonii | 9 kwietnia 2020  |
| Q-Yo Blaster                       | Nintendo Switch w Japonii | 9 kwietnia 2020  |
| Diggerman                          | Nintendo Switch w Japonii | 30 kwietnia 2020 |
| Grab Lab                           | Nintendo Switch w Japonii | 30 kwietnia 2020 |
| Gunpowder on The Teeth:<br>Arcade  | Nintendo Switch w Japonii | 30 kwietnia 2020 |
| Cooking Simulator                  | Nintendo Switch           | 14 maja 2020     |
| Panzer Dragoon: Remake             | Google Stadia             | 1 czerwca 2020   |
| Masky                              | Nintendo Switch           | 11 czerwca 2020  |
| Pack Master                        | Nintendo Switch           | 11 czerwca 2020  |
| Pixboy                             | Nintendo Switch           | 11 czerwca 2020  |
| Pack Master                        | Nintendo Switch           | 11 czerwca 2020  |
| Realpolitiks: New Power            | Xbox One                  | 12 czerwca 2020  |
| Realpolitiks: New Power            | PlayStation 4             | 15 czerwca 2020  |
| Timberman VS                       | Xbox One                  | 17 czerwca 2020  |
| Seeds of Resilience                | Nintendo Switch           | 11 czerwca 2020  |
| Hard West                          | Xbox One                  | 19 czerwca 2020  |
| Towaga Among Shadows               | Nintendo Switch           | 25 czerwca 2020  |
| Hard West                          | PlayStation 4             | 28 czerwca 2020  |
| SpyHack                            | Nintendo Switch           | 16 lipca 2020    |
| Mini Island Challenge Bundle       | Nintendo Switch           | 23 lipca 2020    |
| Ultimate Fishing Simulator         | Nintendo Switch           | 27 sierpnia 2020 |
| Sparkle 4 Tales                    | PC                        | 24 sierpnia 2020 |
| Poly Puzzle                        | Nintendo Switch w Japonii | 27 sierpnia 2020 |
| TERRORHYTHM (TRRT)                 | Nintendo Switch w Japonii | 27 sierpnia 2020 |
| Pack Maste                         | Nintendo Switch w Japonii | 27 sierpnia 2020 |
| Bomber Fox                         | Nintendo Switch           | 17 września 2020 |
| Fred3ric                           | Steam                     | 21 września 2020 |

|                        |                             |                      |
|------------------------|-----------------------------|----------------------|
| Panzer Dragoon: Remake | Steam i GOG                 | 25 września 2020     |
| Panzer Dragoon: Remake | Sony PlayStation 4          | 28 września 2020     |
| Hot Shot Burn          | Nintendo Switch             | 1 października 2020  |
| Green Hell             | Nintendo Switch             | 8 października 2020  |
| Goetia                 | Nintendo Switch w Japonii   | 8 października 2020  |
| Assault on Metaltron   | Xbox One                    | 21 października 2020 |
| Sparkle 4 Tales        | Xbox One                    | 11 listopada 2020    |
| Towaga: Among Shadows  | Xbox One                    | 25 listopada 2020    |
| Seeds of Resilience    | Xbox One                    | 25 listopada 2020    |
| Panzer Dragoon: Remake | Amazon Luna                 | 29 listopada 2020    |
| Mr Blaster             | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Tennis Open 2020       | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Zombillie              | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Millie                 | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Thief Simulator        | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Pixboy                 | Nintendo Switch w Japonii   | 3 grudnia 2020       |
| Panzer Dragoon: Remake | Xbox One                    | 11 grudnia 2020      |
| NO THING               | Sony PlayStation 4          | 11 grudnia 2020      |
| Goetia                 | Xbox One                    | 18 grudnia 2020      |
| Goetia                 | Sony PlayStation 4          | 18 grudnia 2020      |
| Towaga: Among Shadows  | Sony PlayStation 4          | 18 grudnia 2020      |
| Sparkle 4 Tales        | Sony PlayStation 4          | 18 grudnia 2020      |
| Seeds of Resilience    | Sony PlayStation 4          | 18 grudnia 2020      |
| Tiny Hands Adventure   | Xbox One                    | 23 grudnia 2020      |
| VIRUS: The Outbreak    | Nintendo Switch             | 28 grudnia 2020      |
| Childs Sight           | Xbox One                    | 15 stycznia 2021     |
| Green Hell             | limitowana wersja pudełkowa | 27 stycznia 2021     |
| Binarystar Infinity    | Nintendo Switch i PC        | 4 lutego 2021        |
| Green Hell             | Nintendo Switch w Japonii   | 10 lutego 2021       |
| Gry The Child's Sight  | Sony Playstation 4          | 26 lutego 2021       |
| Assault on Metaltrone  | Sony Playstation 4          | 26 lutego 2021       |
| Cooking Simulator      | Nintendo Switch w Japonii   | 11 marca 2021        |
| Towaga: Among Shadows  | Nintendo Switch w Japonii   | 11 marca 2021        |
| Frederic 3             | Nintendo Switch w Japonii   | 18 marca 2021        |

|                    |                           |               |
|--------------------|---------------------------|---------------|
| Frontline Zed      | Nintendo Switch w Japonii | 18 marca 2021 |
| Shut Eye           | Nintendo Switch w Japonii | 18 marca 2021 |
| Teddy the Wanderer | Nintendo Switch w Japonii | 18 marca 2021 |

Źródło: Emitent

### 1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier na 2021 r., przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

#### Planowane premiery gier

| Gra                       | Platforma                    | Planowana data premiery* |
|---------------------------|------------------------------|--------------------------|
| Panzer Dragoon: Remake    | Sony Playstation 4           | 25 marca 2021            |
| Tiny Hands Adventure      | Sony Playstation 4           | 25 marca 2021            |
| Danger Scavenger          | Nintendo Switch              | 25 marca 2021            |
| A Long Way Down           | Nintendo Switch              | 01 kwietnia 2021         |
| Rise Eterna               | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Train Station Renovation  | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Professional Fishing      | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Project Aether            | Nintendo Switch              | Q1 2021                  |
| The Mansion               | PC                           | 31 marca 2021            |
| Kursk                     | Xbox One                     | Q2 2021                  |
| Q-Yo Blaster              | Xbox One                     | Q2 2021                  |
| Sparkle 2 Evo             | Xbox One/ Sony Playstation 4 | Q2 2021                  |
| <i>The Child Sight</i>    | Xbox One/ Sony Playstation 4 | Q1 2021                  |
| Hollow 2                  | Nintendo Switch              | Q2/Q3 2021               |
| The Dealer Simulator      | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Tiara Deceiving Crown     | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Uboat                     | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Treasure Hunter Simulator | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Re-Legion                 | Nintendo Switch              | Q2 2021                  |
| Hollow 2                  | PC                           | Q2/Q3 2021               |
| Rise Eterna               | PC                           | Q2 2021                  |



|                            |                    |            |
|----------------------------|--------------------|------------|
| Danger Scavanger           | Xbox One           | Q2 2021    |
| Professional Fishing       | Xbox One           | Q2 2021    |
| Virus - The Outbreak       | Xbox One           | Q2 2021    |
| Binarystar Infinity        | Xbox One           | Q2 2021    |
| Violett                    | Xbox One           | Q2 2021    |
| Biolab Wars                | Xbox One           | Q2 2021    |
| Professional Fishing       | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Hollow 2                   | Sony Playstation 4 | Q2/Q3 2021 |
| Danger Scavanger           | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Binarystar Infinity        | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Virus - The Outbreak       | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Violett                    | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Biolab Wars                | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| The Childs Sight           | Sony Playstation 4 | Q2 2021    |
| Iesabel Remake             | Nintendo Switch    | Q3 2021    |
| House Flipper City         | Nintendo Switch    | Q3 2021    |
| Aircraft Carrier Simulator | Nintendo Switch    | Q3 2021    |

*\* planowany termin wydania gry może ulec zmianie*

*Źródło: Emitent*

## 2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W opinii Zarządu na wyniki finansowe Spółki wpływ miały następujące zdarzenia:

- 1) Premiery gier (opisane w pkt. 1.2.2)
- 2) Zawarte umowy wydawnicze
- 3) Zawarte umowy na dystrybucję gier na nowych platformach
- 4) Otrzymane dotacje
- 5) Działalność UF Games S.A.

### Zawarte umowy:

- w dniu 17 stycznia 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Artifex Mundi S.A. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hot Shot Burn na platformie Nintendo Switch.
- w dniu 5 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Odd Island z Korei Południowej. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mini Island Challenge Bundle na platformie Nintendo Switch.

- w dniu 7 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Blue Sunset Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Ultimate Ski Jumping 2020 na platformie Nintendo Switch i na platformie PC.
- w dniu 25 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Ricci Cedric Design z Japonii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Binarystar Infinity na platformie Nintendo Switch, a także na Xbox One, PS4, PC, iOS i Android.
- w dniu 27 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Jujubee S.A. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Kursk na platformie Xbox One i PS4.
- w dniu 27 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Jujubee S.A. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Realpolitiks 2 na następujących platformach: Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X, PS4, PS5.
- w dniu 28 lutego 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Ice Code Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Re-Legion na platformie Nintendo Switch.
- w dniu 5 marca 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Digital Melody z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Pixboy na platformie Nintendo Switch.
- w dniu 27 kwietnia 2020 r. podpisano istotną umowę na wydanie gry The House of The Dead: Remake na platformie Google Stadia. W zamian za przygotowanie wersji gry na platformę Google Stadia Spółka otrzyma opłatę wstępną w wysokości nie odbiegającej od warunków rynkowych, płatną po wykonaniu określonych w umowie zadań (milestones). Poza grą The House of The Dead: Remake Spółka planuje wydać jeszcze przynajmniej kilka tytułów na platformie Google Stadia.
- w dniu 7 maja 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Jujubee S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry COVID: The Outbreak na następujących platformach: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series X.
- w dniu 8 czerwca 2020 r. podpisano umowę Zojoi LLC z USA, której celem jest stworzenie i wydanie gry Shadowgate 2 na wszystkich wiodących platformach. IP Shadowgate to klasyk gatunku gier przygodowych point-and-click. Ostatnie wydanie gry miało miejsce w roku 2014. Shadowgate 2 będzie nową grą w uniwersum Shadowgate koprodukowaną przy współpracy z TA Publishing SARL, w której Forever Entertainment S.A. posiada 49% udziałów.
- w dniu 12 czerwca 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Star Drifter sp. z o. o. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Danger Scavenger na następujących platformach: Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One.
- w dniu 1 września 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Sleepy Spider Studios z USA. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Project Aether na następujących platformach: Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One.
- w dniu 8 września 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Jujubee S. A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Kursk na platformie Nintendo Switch.
- w dniu 9 września 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Goblinz Studio SAS z Francji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry A Long Way Down na platformie Nintendo Switch, PS4, Xbox One.
- w dniu 23 września 2020 r. podpisano istotną umowę z Limited Run Games z USA. Umowa dotyczy wydania pudełkowej limitowanej edycji gry Panzer Dragoon II Zwei: Remake.
- w dniu 24 września 2020 r. podpisano istotną umowę na wydanie gry Panzer Dragoon: Remake na platformie Amazon Luna. W zamian za przygotowanie wersji gry na platformę Amazon Luna.
- w dniu 22 października 2020 r. podpisano umowę licencyjną z Beyond Fun Studio inc. z Kanady. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Aeolis Tournament na platformie Nintendo Switch. Gra Aeolis Tournament jest już dostępna na Nintendo Switch w EU/US i w najbliższym czasie zostanie przeniesiona na konto FE.

- w dniu 28 grudnia 2020 r. podpisano umowę z G-MODE Corporation z Japonii. Celem umowy jest stworzenie i wydanie gry Magical Drop 6 na wszystkich wiodących platformach. IP Magical Drop to klasyk gatunku gier logicznych. Gra będzie koprodukowana przy współpracy z TA Publishing SARL, w której Forever Entertainment S.A. posiada 49% udziałów. Podział ról: G-MODE Corporation - właściciel IP, doradztwo. FE - wydawca, koproducent, współfinansujący. TA Publishing - współfinansujący, koproducent. Za swój udział w projekcie FE otrzyma znaczącą część przychodu (ponad 50%) z każdego sprzedanego egzemplarza gry na wszystkich platformach. Sprzedaż Magical Drop 6 może mieć duży wpływ na wynik Spółki w kolejnych latach.

#### Otrzymane dotacje

W dniu 6 marca 2020 r. Emitent złożył wniosek w Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości o dofinansowanie projektu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie POIR.3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go To Brand "Projekt". Przedmiotem Projektu jest uczestnictwo wnioskodawcy w targach międzynarodowych branży IT/ICT. Głównym jego celem jest promocja przedmiotu eksportu na rynkach zagranicznych, w tym na rynkach pozaunijnych. Przedmiotem projektu są gry "Sparkle 4 Tales" oraz "Panzer Dragoon: Remake". Zakres rzeczowy projektu wiąże się przede wszystkim z promocją na międzynarodowych targach IT/ICT oraz rozpoznaniem rynków zagranicznych, a także możliwością nawiązania nowych kontaktów biznesowych. Czas realizacji projektu to marzec 2020- październik 2021. W trakcie jego trwania spółka między innymi weźmie udział w pięciu targach branżowych, w tym w jednym w Niemczech w ramach narodowego stoiska informacyjnego. Wnioskowana kwota to: 283.275 zł i stanowi 75% wydatków kwalifikowalnych. Pozostałą kwotę spółka sfinansuje ze środków własnych. Wniosek został rozpatrzony pozytywnie.

Ponadto Emitent złożył wniosek w ramach programu Kreatywna Europa, komponent: Media, obszar dofinansowania: Developer Gier Video. Głównym celem projektu jest produkcja i wydanie gry o tytule: "Violett&Friends". "Violett&Friends" to gra przygodowa z gatunku point&click adventure. Projekt nie został wybrany do dofinansowania.

#### Pozytywna indywidualna interpretacja przepisów prawa podatkowego – IP BOX

Spółka otrzymała pozytywną indywidualną interpretację przepisów prawa podatkowego dotyczące m.in. podatku dochodowego od osób prawnych, w zakresie zastosowania preferencyjnego opodatkowania dochodów wytwarzanych przez prawa własności intelektualnej - "IP BOX" do tworzenia oprogramowania.

Interpretacje mają zastosowanie do następujących form wytwarzania IP:

1. Produkcje własne
2. Koprodukcje
3. Remake'i
4. Portowanie

Emitent z racji dużej liczby wydawanych gier będzie stopniowo wdrażał rozliczanie ulgi IP BOX od 2021 roku uwzględniając lata poprzednie.

#### Działalność UF Games S.A.

W dniu 13 maja 2020 r. UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie zawarła z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Thief Simulator 2 na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 18 maja 2020 r. UF Games S.A. zawarła z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę, na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry The Dealer Simulator na konsoli Nintendo Switch pod tytułem The Dealer Simulator. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 3 czerwca 2020 r. UF Games S.A. zawarła z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę na mocy której UF Games zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Train Station Renovation na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 3 sierpnia 2020 r. UF Games S.A. zawarła z DRAGO ENTERTAINMENT S.A. z siedzibą w Krakowie umowę na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Treasure Hunter Simulator na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 9 września 2020 r. spółka UF Games S.A. zawarła z Ultimate Games S. A. z siedzibą w Warszawie umowę na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Ultimate Fishing Simulator na konsoli Sony PlayStation 5. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 6 października 2020 r. spółka UF Games S.A. z siedzibą w Warszawie zawarła z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry Aircraft Carrier Simulator na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

W dniu 6 października 2020 r. spółka UF Games S.A. zawarła z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie umowę na mocy której UF GAMES zobowiązała się do wykonania portu i wydania gry House Flipper City na konsoli Nintendo Switch. Gra zostanie wydana przy współpracy z Emitentem.

#### Pozostałe informacje

Na początku 2020 r. Spółka pozytywnie przeszła proces weryfikacji i otrzymała tytuł autoryzowanego dewelopera i wydawcy na platformie Sony PlayStation 5. Ekspansja Spółki na nowe platformy jest elementem realizacji strategii polegającej na dywersyfikacji kanałów sprzedaży.

Pod koniec grudnia 2020 r. uruchomiono sklep pod marką *Forever Limited*, który jest dostępny pod adresem [www.forever-limited.com](http://www.forever-limited.com). Spółka będzie prowadziła sprzedaż pod marką FL gier w formie pudełkowej w pierwszej kolejności na konsolę Nintendo Switch. Wszystkie wydania gier dystrybuowane poprzez FL będą miały charakter kolekcjonerski.

### 3. BADANIA I ROZWÓJ

W I kwartale 2020 Spółka kontynuowała usprawnianie technologii STERIO zgodnie z sugestiami użytkowników oraz kontynuowała użycie technologii we własnym produkcie referencyjnym.

W II kwartale 2020 Spółka w ramach B+R kontynuowała pracę nad tzw. „wraperem”. Jest to narzędzie programistyczne umożliwiające automatyczne przenoszenie funkcjonalności interfejsów kontrolerów sterowania grą, systemów zapisu stanów, adaptacji interfejsu UI itp. w wersjach gier releasowanych w różnych środowiskach i na różne platformy.

W III kwartale 2020 w Spółce kontynuowane były prace w zakresie implementacji i optymalizacji technologii STERIO w produktach Spółki. Realizowana była w tym okresie produkcja gry The Mansion, w której znaczna część grafiki pochodzi ze skanów wykonanych właśnie za pomocą technologii STERIO.

Ponadto były prowadzone prace związane z dostosowaniem wewnętrznych narzędzi (tzw. "Wrappera")

automatycznie konwertującego systemy obsługi peryferiów poszczególnych platform, do konsol nowej generacji.

W IV kwartale 2020 prace badawczo rozwojowe w spółce koncentrowały się nad zastosowanie własnej technologii Sterio w przygotowaniu assetów do realizowanych gier. Ponadto usprawniany był tzw Wrapper, czyli technologia upraszczająca implementację interfejsów, komunikacji i dodatków (p. achievements) w portowanych produkcjach z użyciem API poszczególnych platform.

#### 4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Sukces Forever Entertainment w 2020 roku, poza rekordowymi wynikami finansowymi, dotyczył wzrostu jakości wydawanych gier Forever Entertainment głównie na konsolę Nintendo Switch, ale także intensyfikacji sprzedaży na inne platformy do dystrybucji gier.

Aktualnie Spółka oferuje już 87 tytułów na konsolę Nintendo Switch, ale także 13 tytułów na konsolę PlayStation 4 i 11 tytułów na konsolę Xbox One. Ponadto premiera pierwszej gry z portfelu Spółki typu remake pt. Panzer Dragoon: Remake miała swoje miejsce na konsolach streamingowych Google Stadia i Amazon Luna. Poza tym Spółka wydaje gry na PC poprzez Steam, GOG i na kilka innych platformach, oraz gry na urządzenia mobilne w systemie iOS i Android. FE jako wydawca i producent przygotowuje się do sprzedaży gier na konsolach najnowszej generacji PlayStation 5 oraz Xbox Series X i Xbox Series S.

FE nie planuje znaczącego wzrostu liczby wydawanych gier, ale od 2021 roku będzie kładła większy nacisk na produkcje bardziej wymagające i o większym potencjale sprzedaży niż dotychczas oferowane tytuły.

Emitent zapowiedział szereg premier na najbliższe kwartały, w tym:

- remake'i: Panzer Dragoon II Zwei: Remake, The House of the Dead: Remake, Shadowgate 2, Fear Effect: Reinvented Magical Drop 6, czy Isebel Remake
- gry własne: The Mansion, Hollow 2, Rise Eterna, Tiara: Deceiving Crown.
- gry portowane: Thief Simulator 2, Train Station Renovation, AirCraft Carrier Simulator, House Flipper City,

Wydanie ww. tytułów jako przykładów z listy premier prezentowanej na stronie internetowej FE, powinno zapewnić dalszy wzrost wyników Spółki w kolejnych kwartałach 2021 i 2022 roku.

W roku 2021 Spółka planuje kontynuować rozwój działalności wydawniczej i pozyskiwać coraz ciekawsze gry do dystrybucji w kolejnych latach dzięki z współpracy właścicielami kultowych IP oraz z kilkudziesięcioma developerami z Polski i z całego świata. Potwierdzeniem tych działań jest podpisanie umowy z potentatem światowego rynku gamingu, tj. ze spółką Square Enix. Jednocześnie Zarząd będzie koncentrował się na rozwoju zespołów deweloperskich w Spółce i spółkach grupy, w których posiada udziały.

#### 5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

W roku 2020 spółka osiągnęła rekordowe wyniki pod względem wielkości przychodów ze sprzedaży, zysków operacyjnych i zysku netto. Po imponującym wzroście, wysokość przychodów i zysków za 2020 rok była wyższa niż sumaryczna wartość tych pozycji odpowiednio za lata 2017-2019. Pandemia wirusa COVID-19 nie wpłynęła negatywnie na wielkość wypracowanych wyników. Należy dodać, że Spółka kontynuuje realizację strategii wydawniczo-produkcyjnej, która gwarantuje jej stabilny wzrost przychodów. Jednocześnie Spółka z własnych środków finansuje inwestycje w nowe tytuły, co zaniża jej przepływy z działalności operacyjnej.

Wartość sumy bilansowej Spółki wzrosła do 35,8 mln zł na koniec 2020 roku, tj. o 16,1 mln zł (+82% r/r) więcej w porównaniu do wartości z końca 2019 roku. Po stronie aktywów dominują aktywa trwałe o wartości 25,4 mln

zł z 71% udziałem w sumie bilansowej, a w nich długoterminowe aktywa finansowe o wartości 15,0 mln zł (42% udział). W długoterminowych aktywach finansowych odzwierciedlony jest wzrost wartości godziwych akcji spółek UF Games S.A. i Storm Trident S.A. Wartości te, uwzględniając sprzedaż akcji MegaPixel Studio S.A., wzrosły o 9,8 mln zł w 2020 roku.

Po stronie pasywów kapitały własne wyniosły 30,9 mln zł i miały 86% udział w sumie bilansowej na koniec 2020 roku.

W 2020 roku przychody netto ze sprzedaży Spółki osiągnęły 27,3 mln zł, po wzroście o 99% r/r. Szczególnie istotny jest wzrost przychodów ze sprzedaży produktów o 117% rok do roku, do wartości 25,2 mln zł za cały 2020 rok. Wartość ta wskazuje na realne przychody ze sprzedaży produktów i usług, przekładających się na wpływy do Spółki.

Nakłady na nowe produkcje są zawarte w części kosztów wynagrodzeń, ubezpieczeń społecznych oraz w części kosztów usług obcych. Pomimo wzrostu nakładów na nowe produkcje oraz wzrostu rozliczeń z dostawcami IP, zysk operacyjny Spółki wzrósł o 163% r/r do wartości 8,2 ml za 2020 rok. Odpowiednio zysk EBITDA wzrósł o 108% r/r do wartości 9,3 mln zł.

Spółka, pomimo wzmożenia nakładów na nowe tytuły o większych budżetach i jednoczesnego prowadzenia inwestycji w kolejne podmioty i spłaty pożyczki, zwiększyła wartość posiadanych środków pieniężnych o 3,7 mln zł r/r do kwoty bliskiej 4,0 mln zł na koniec 2020 roku.

Zarząd Spółki oczekuje, że wzrost nakładów z 2020 roku na przygotowanie istotnych tytułów, które będą miały premiery w 2021 roku, przełoży się na dalszy wzrost przychodów ze sprzedaży, a także na bardziej dynamiczny wzrost zysków operacyjnych i wpływów pieniężnych do Spółki.

## 6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

### Ryzyko związane z celami strategicznymi

Strategia rozwoju Spółki jest dokumentem o charakterze wewnętrznym, którego elementy zostały ujawnione w Dokumencie Informacyjnym w styczniu 2011 r. oraz w trakcie konferencji prasowych Emitenta, a następnie została skorygowana w roku 2015. Od roku 2015 Zarząd Spółki prowadzi stałe działania w kierunku dalszej dywersyfikacji działalności w zakresie osiąganych przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą, oraz kosztowej, poprzez współpracę różnymi producentami, co uzyskuje dzięki rosnącym możliwościom finansowym, a także rosnącej pozycji rynkowej Spółki.

### Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

#### Ryzyko związane z możliwością nieuzyskania niezbędnych koncesji i licencji

Spółka produkuje różnego typu oprogramowanie i wprowadza je do dystrybucji w wielu krajach oraz poprzez różne kanały dystrybucji. Dodatkowo, Spółka planuje produkcję gier na różne platformy sprzętowe, co może powodować konieczność uzyskania niezbędnych licencji oraz inwestycji w niezbędne urządzenia wymagane do tego typu produkcji. W związku z powyższym istnieje ryzyko, że zarówno produkcja, jak i dystrybucja na niektórych rynkach może wymagać uzyskania stosownych koncesji, zezwoleń lub autoryzacji. Przyznanie odpowiednich autoryzacji do dystrybucji w określonych kanałach dystrybucji cyfrowej może się wiązać z koniecznością spełnienia określonych wymagań, co może powodować ryzyko przedłużenia całego procesu i przesunięcia wpływów ze sprzedaży produktów.

#### Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Spółka jest producentem i wydawcą własnych gier i aplikacji. Dodatkowo Spółka pozyskuje licencje na gry, oraz poszukuje tytułów, dla których będzie pełnił funkcję wydawcy. Działalność Spółki związana z grami wideo obciążona jest znacznym ryzykiem, gdyż trendy na rynku gier mogą ulegać dynamicznym zmianom. Istota zmian dotyczy zarówno tematu produktu, jak i zastosowanych technologii. Tym samym istnieje ryzyko braku realizacji zakładanych przychodów z produktu, co będzie miało wpływ na planowane zyski Spółki. W celu ograniczenia powyższego ryzyka, Spółka odwołuje się do rozwiązań uniwersalnych i sprawdzonych, kładzie duży nacisk na terminowe realizowanie umów, a także dywersyfikuje tematy realizowanych gier oraz pozyskiwanych licencji.

#### Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

#### Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez umowy o dzieło. Umowy te zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

#### Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Według Zarządu Spółka posiada odpowiednie zasoby finansowe, co łącznie z potencjałem sprzedażowym gier wprowadzonych na rynek przez Emitenta, pozwala na dalsze finansowanie jej działalności z bieżących

przychodów i przewidywanych zysków, bez konieczności pozyskiwania dodatkowego kapitału w wyniku kolejnych emisji akcji bądź znaczącego wsparcia długiem zewnętrznym.

#### Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

#### Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

#### Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

#### Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

#### Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

#### Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.



W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

#### **Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych**

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na jej przyszłą kondycję należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

#### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

#### **Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Spółkę polityki zatrudnienia**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w Spółce zatrudnionych na umowę o pracę jest 20 pracowników oraz doraźnie 21 pracowników na umowę o dzieło/zlecenie lub inne umowy cywilnoprawne. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy, a także w związku z realizacją umowy o dofinansowanie podpisanej z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju (które miało miejsce w latach 2017-2019).

Kluczową rolę w działalności Emitenta pełni obecnie: jej Prezes Pan Zbigniew Dębicki, który jest także jednym z największych akcjonariuszy w Spółce oraz Główny Programista, koordynujący i nadzorujący realizowane przez nią projekty. Bieżąca działalność Emitenta oraz kierunki jego dalszego rozwoju opierają się w związku z tym, na wiedzy i doświadczeniu w branży, które posiada jej Zarząd oraz Główny Programista. Zmiany w Zarządzie Spółki i/lub na stanowisku Głównego Programisty mogą zatem okresowo powodować utrudnienia w działalności Forever Entertainment S.A. Obecny model funkcjonowania Emitenta to głównie działalność deweloperska polegająca na stworzeniu koncepcji gier i zleceniu ich tworzenia dla Forever Entertainment S.A. przez współpracujące z nią podmioty zewnętrzne oraz sprzedaż poprzez zdywersyfikowane kanały dystrybucji. Bardzo ważnym elementem w ostatnim roku stała się działalność wydawnicza Spółki.

#### **Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki**

Trzech największych akcjonariuszy – Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 26,80%, 9,66% oraz 5,45% akcji dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki (łącznie 41,92%). Dodatkowe, indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków

Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady). Dodatkowo, Przewodniczącemu Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.

Zgodnie ze Statutem Spółki w Radzie Nadzorczej złożonej z pięciu członków, co najmniej dwóch członków powinno być niezależnych. W związku z powyższym, Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg oraz Pan Zbigniew Dębicki mają istotny wpływ na bieżącą działalność Emitenta.

W prawodawstwie polskim istnieje zasada rządów większości, zgodnie z którą decyzje w spółce akcyjnej podejmuje większość akcjonariuszy, narzucając tym samym swoją wolę pozostałym akcjonariuszom. W celu ochrony interesów akcjonariuszy mniejszościowych wprowadzono do systemu prawnego szereg praw, których zadaniem jest ochrona interesów akcjonariuszy mniejszościowych, a także w szerszym kontekście interesu całej spółki.

Wpływ mniejszościowych akcjonariuszy na funkcjonowanie Spółki jest jednak zagwarantowany przepisami Ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu o spółkach oraz Kodeksu Spółek Handlowych.

#### **Ryzyko związane z inwestycjami w spółki zagraniczne**

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada akcje w spółce zagranicznej, co związane jest z szeregiem dodatkowych czynników ryzyka. Poza ryzykiem walutowym, inwestycja w spółki mające swoją siedzibę poza Polską, wiąże się z dodatkowym ryzykiem wynikającym z różnych uwarunkowań prawnych. Zwiększa się ono w przypadku inwestycji w spółki mające siedzibę rejestrową poza obszarem Unii Europejskiej, bowiem w tym przypadku lokalne prawodawstwo nie jest zharmonizowane z Dyrektywami Komisji Europejskiej.

#### **Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji**

Spółka, zajmuje się portowaniem gier z grupy Play Way S.A. Portowanie gier zleca także podmiotom zewnętrznym ze swojej grupy kapitałowej: np. MegaPixel Studio S.A. czy Storm Trident S.A. Portowanie wiąże się z dużymi inwestycjami, zwłaszcza w tak ważne tytuły jak: Hard West, Cooking Simulator czy Ultimate Fishing Simulator.

Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga poniesienia przez Emitenta najwyższych nakładów finansowych w historii prowadzonej przez niego działalności. W związku z tym, i biorąc pod uwagę, że istnieje ryzyko: nieukończenia tych projektów, bądź znaczącego opóźnienia realizacji, bądź braku możliwości uzyskania pełnego ich finansowania, bądź wystąpienia kosztów produkcji wyższych w stosunku do zaplanowanych i nie pokrytych przez zaplanowane przychody, to Spółka może ponieść straty istotnie pomniejszające jej wyniki finansowe. Spółka prowadzi stały monitoring realizacji tych tytułów i dokłada wszelkich starań, aby dotrzymać ustalonych terminów ww. premier gier, gdyż są one jednymi z najbardziej oczekiwanych przez graczy na świecie i mogą fundamentalnie zmienić pozycję finansową.

#### **Ryzyko związane z obecną epidemią i możliwą ogólnoswiatową recesją**

Zarząd Forever Entertainment wraz z ogłoszeniem przez Rząd rozszerzenia się epidemii na terenie Rzeczypospolitej Polski, podjął decyzję o relokacji pracowników i kontynuacji przez nich pracy zdalnie z home office, z zachowaniem wszystkich norm bezpieczeństwa. Przejściowa zmiana formy pracy nad projektami nie wpłynęła negatywnie na ich bieżącą realizację i dochowanie założonych premier w najbliższym czasie. Zarząd Spółki przewiduje, iż wraz z zakończeniem okresu ograniczonej mobilności wszyscy powrócą do pracy w zespołach na zasadach obowiązujących do tej pory. Zarząd Forever Entertainment nie przewiduje znaczącego negatywnego wpływu epidemii na wielkość przychodów do osiągnięcia w przewidywanym okresie.

## 7. POZOSTAŁE INFORMACJE

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

### Art. 49 ust 2 pkt. 5)

**Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.**

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

### Art. 49 ust 2 pkt. 6)

**Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

### Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

**Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka**

W roku 2020 Spółka posiadała zaciągniętą pożyczkę w kwocie 135.000 zł, która została spłacona wraz z odsetkami w II kwartale 2020.

### Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

**Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń**

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

### Art. 49 ust. 3

**Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

## 8. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI

### OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszym oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

\_\_\_\_\_  
Zbigniew Dębicki  
Prezes Zarządu Forever Entertainment S.A.

**OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE WYBORU BIEGŁEGO REWIDENTA DO BADANIA SPRAWOZDANIA  
FINANSOWEGO**

Niniejszym oświadczamy, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego przeprowadzony został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

\_\_\_\_\_  
Zbigniew Dębicki  
Prezes Zarządu Forever Entertainment S.A.

**OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE STOSOWANIA PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO**

Zgodnie z oświadczeniami Zarządu Spółki z dnia 15 stycznia 2013 roku oraz z dnia 30 maja 2017 roku Emitent przestrzega zasad zawartych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 października 2008 r. "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", zmienionych Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect".

| <b>DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT</b>   | <b>STANOWISKO SPÓŁKI</b>                            |
|---|---|
| <b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>  | <b>(odnośnie przestrzegania zasady)<br/>Tak/Nie</b> |
| 1. <i>Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.</i> | <b>Tak</b>  |
| <b>Uwagi Spółki:</b><br><i>Za wyjątkiem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet oraz rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej.</i>   |   |
| 2. <i>Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.</i>   | <b>Tak</b>  |
| 3. <i>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</i><br>3.1. <i>podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),</i><br>3.2. <i>opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe przychodów,</i><br>3.3. <i>opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</i><br>3.4. <i>życiorysy zawodowe członków organów spółki,</i>  | <b>Tak</b>  |

| <b>DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT</b>   | <b>STANOWISKO SPÓŁKI</b>                                      |
|---|---|
| <b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>  | <b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br><br><b>Tak/Nie</b> |
| <p>3.5. powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,</p> <p>3.6. dokumenty korporacyjne spółki,</p> <p>3.7. zarys planów strategicznych spółki,</p> <p>3.8. opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),</p> <p>3.9. strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,</p> <p>3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,</p> <p>3.11. (skreślony),</p> <p>3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,</p> <p>3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,</p> <p>3.14. informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,</p> <p>3.15. (skreślony),</p> <p>3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,</p> <p>3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,</p> <p>3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,</p> <p>3.19. informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,</p> <p>3.20. informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,</p> <p>3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,</p> <p>3.22. (skreślony),</p> |   |
| <p>4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.</p>   | <b>Tak</b>  |
| <p>5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie: <a href="http://www.gpwinfastrefa.pl">www.gpwinfastrefa.pl</a>.<br/> <b>Uwagi Spółki:</b><br/>         Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: <a href="http://www.forever-entertainment.com">www.forever-entertainment.com</a> oraz we współpracy z innymi portalami prowadzącymi relacje inwestorskie.</p>  | <b>Nie</b>  |
| <p>6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.</p>  | <b>Tak</b>  |
| <p>7. W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.</p>  | <b>Tak</b>  |
| <p>8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.</p>  | <b>Tak</b>  |

| <b>DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT</b>  | <b>STANOWISKO SPÓŁKI</b>                                  |
|--|---|
| <b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>   | <b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br><b>Tak/Nie</b> |
| 9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym: <ol style="list-style-type: none"> <li>9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,</li> <li>9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.</li> </ol>  | <b>Tak</b>  |
| 10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.  | <b>Tak</b>  |
| 11. Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.   | <b>Nie</b>  |
| <b>Uwagi Spółki:</b><br><b>Spółka aktywnie i prowadzi relacje inwestorskie i z obszarze PR finansowego, korzystając także z usług wyspecjalizowanego doradcy IR/PRfin. Na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji, w tym czatów inwestorskich, organizując spotkania indywidualne, road-show oraz poprzez udział w publicznie dostępnych spotkaniach podczas konferencji rynku kapitałowego, jak np. GPW Innovation Day.</b><br><b>Ponadto Spółka co roku organizuje Konferencję otwartą dla mediów i wszystkich inwestorów, gdzie podsumowuje osiągnięte wyniki w dłuższej perspektywie, oraz plany rozwojowe na najbliższe 12 miesięcy.</b> Wyjątek stanowił rok 2020, w którym Konferencja nie odbyła się ze względu ograniczeń nałożonych w związku z panującą pandemią.<br><b>Prezes Zarządu udziela wywiadów oraz do mediów finansowych i agencji informacyjnych, a także wyspecjalizowanych portali internetowych.</b> |   |
| 12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisijną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.  | <b>Tak</b>  |
| 13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalone są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.   | <b>Tak</b>  |
| 13a. W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.  | <b>Tak</b>  |
| 14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.   | <b>Tak</b>  |
| 15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.   | <b>Tak</b>  |
| 16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca.<br>Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> </ul>   | <b>Nie</b>  |

| <b>DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT</b>  | <b>STANOWISKO SPÓŁKI</b>  |
|--|---|
| <p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>  | <p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br/><b>Tak/Nie</b></p> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</i></li> </ul>  |   |
| <p><b>Uwagi Spółki:</b><br/> <i>Specyfika przedmiotu działalności Spółki może skutkować dużą nierównomiernością osiągniętych wyników finansowych, szczególnie mierzonych w krótkich okresach czasowych, więc w przypadku publikacji wyników miesięcznych przez Spółkę zaistniałoby ryzyko wprowadzania inwestorów w błąd. Zdaniem Zarządu właściwą ocenę wyników działalności Spółki Akcjonariusze uzyskają na podstawie wyników podawanych w perspektywie co najmniej kwartału. W związku z tym do czasu osiągnięcia dywersyfikacji rodzajów działalności i wzrostu jej skali do poziomu zapewniającego stabilizację wyników w okresie krótszym niż kwartał, miesięczne raporty nie będą publikowane.</i></p> |   |
| <p><b>16a. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 Regulaminu Alternatywnego Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</b></p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p><b>17. (skreślony).</b></p>   | <p>-</p>  |